

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal pokok yang dapat mendukung serta menunjang kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas dari suatu individu atau bahkan suatu kelompok atau komunitas dapat meningkat dengan baik. Dalam dunia pendidikan, Proses belajar untuk memahami sesuatu akan merujuk pada kata pendidikan. Pendidikan dapat diartikan segala usaha yang dilakukan untuk mengetahui dan memahami segala sesuatu mengenai objek yang dipelajari. Pada kamus besar bahasa Indonesia memandang bahwa pendidikan dilakukan secara individu. Individu akan memperoleh pandangan yang ia dapat setelah melakukan proses belajar baik belajar secara individu maupun belajar secara berkelompok.

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990). Para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) banyak dibekali dengan pengetahuan-pengetahuan di bidangnya, seperti pengetahuan tentang mesin-mesin industri untuk program keahlian teknik mesin, pengetahuan tentang otomotif untuk program keahlian teknik otomotif, serta pengetahuan tentang komputer untuk program keahlian teknik komputer jaringan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mulai

dilaksanakan pada tahun 2013 oleh pemerintah untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum 2013 diberlakukan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Salah satu SMK yang sudah melaksanakan Kurikulum 2013 adalah SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Semua mata pelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan prinsip 5 M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar serta mengkomunikasikan.

Terjadinya perubahan kurikulum dari kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 maka ada perubahan susunan mata pelajaran, khususnya untuk tingkat SMK ada beberapa mata pelajaran baru yang ditambahkan Mata pelajaran Gambar Teknik Dasar merupakan salah satu mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013 di kelas X program keahlian Teknik Mesin SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Mata pelajaran Gambar Teknik Dasar termasuk pada kelompok mata pelajaran dasar program keahlian teknik mesin (Struktur Kurikulum SMK 2013). Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan pengetahuan kepada siswa tentang cara menggambar teknik dengan standar yang telah ditentukan. Pada materi gambar teknik dasar, materi yang dipelajari meliputi pengenalan alat gambar, cara menggambar manual dan mengetahui tanda gambar pada gambar teknik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran mikro maupun Praktik Lapangan Terbimbing (PLT), di SMK Muhammadiyah 1 Bantul pelajaran Gambar Teknik Dasar belum berjalan secara maksimal karena proses pembelajaran masih menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Dasar tersebut masih

termasuk ke dalam pembelajaran konvensional, karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Siswa juga merasa kesulitan untuk belajar karena materi hanya bersumber dari apa yang disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya siswa dapat belajar dengan materi yang utuh dan terstruktur serta menarik, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa. Selain itu siswa juga dapat mengembangkan pengetahuannya dengan mencari materi tambahan di luar materi yang ada dalam media tersebut sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik.

Pembelajaran sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8), media pendidikan adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi semakin maju maka pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran

yang lebih canggih sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan handphone. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki handphone terutama smartphone berbasis android perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan hasil penelitian dari Muhammad Noviyan Admaja (2013) yang mengatakan bahwa penerapan media berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan penurunan nilai dari *pretest* dan *posttest* dengan rincian 83% meningkat, 13% tetap, dan 3% menurun. Pada penelitian tentang peningkatan kompetensi prinsip dasar kelistrikan dan konversi energi dengan model mind mapping berbasis multimedia yang dilakukan oleh Pratama Aji Susilo (2014) terjadi peningkatan pada aspek afektif sebesar 86,10%, peningkatan pada aspek psikomotorik sebesar 31,92%, dan peningkatan pada aspek kognitif sebesar 69,78%. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Pada kelas X program keahlian Teknik Mesin SMK Muhammadiyah 1 Bantul, dalam mata pelajaran Gambar Teknik Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Mengelompokkan gambar konstruksi geometris berdasarkan bentuk konstruksi sesuai prosedur, KD 3.5 Mengintegrasikan persyaratan gambar proyeksi piktorial

(3D) berdasarkan aturan gambar proyeksi, dan KD 3.6 Mengintegrasikan persyaratan gambar proyeksi orthogonal (2D) berdasarkan aturan gambar proyeksi dengan menggunakan aplikasi berbasis android yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Oleh karena itu, dengan diterapkannya media pembelajaran tentang proyeksi yang berupa aplikasi berbasis android pada mata pelajaran Gambar Teknik, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Gambar Teknik sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang diperlukan sebagai siswa SMK dan dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam belajar.
2. Kurangnya kesadaran siswa dalam memaksimalkan penggunaan *handphone* untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran Gambar Teknik Dasar hanya berupa metode *power point*.
4. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis android belum diterapkan pada mata pelajaran gambar teknik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada sebagaimana diuraikan di atas, selanjutnya permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Gambar Teknik berupa Aplikasi berbasis android. Peningkatan kualitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini ditandai dengan mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa.

Adapun mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Gambar Teknik pada KD 3.4 Mengelompokkan gambar konstruksi geometris berdasarkan bentuk konstruksi sesuai prosedur, KD 3.5 Mengintegrasikan persyaratan gambar proyeksi piktorial (3D) berdasarkan aturan gambar proyeksi, dan KD 3.6 Mengintegrasikan persyaratan gambar proyeksi orthogonal (2D) berdasarkan aturan gambar proyeksi, subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dibuat rumusan masalah, yaitu:

1. Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran metode *power point*?
2. Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android?

3. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran metode *power point*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran metode *power point* di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
2. Mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
3. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran metode *power point*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Pembaca

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai peningkatan hasil belajar siswa jika diajarkan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android.

b. Peneliti Berikut

Dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian serupa diwaktu mendatang. Dapat juga dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti lain untuk mengembangkan media yang dipakai agar lebih menarik ketika disajikan untuk proses pembelajaran.

c. Peneliti yang Bersangkutan

Menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki tentang kependidikan dan sebagai sarana mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia pendidikan secara langsung.